Game Republic

THE MULTIFORMAT *games magazine*

Maggio 2012 :: Mensile €5,00




9 771129 045005 20138

media company play

GIOCATO PER VOI
DMC: DEVIL MAY CRY
NINJA THEORY HA FATTO CENTRO: ECCO IL NUOVO DANTE!

TERRORE SOTTO ZERO
LOST PLANET 3
LA SVOLTA YANKEE CONVINCE GAME REPUBLIC



E INOLTRE...
- Assassin's Creed III
- Steel Battalion
- Dragon's Dogma
- Sniper Elite V2
- Dead or Alive 5
- Theatrhythm Final Fantasy
- Kid Icarus: Uprising
- The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition
- Risen 2: Dark Waters
- Pandora's Tower

E MOLTI ALTRI ANCORA

RESIDENT EVIL™

TUTTI I PROTAGONISTI DI RESIDENT EVIL INSIEME PER IL CAPITOLO PIÙ SPETTACOLARE DELLA SAGA

Sommario



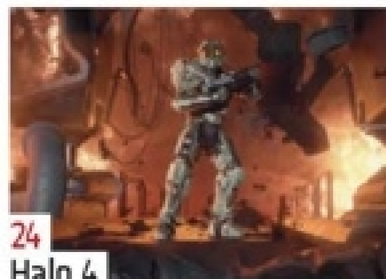
Games Republic
138 | Maggio 2012

ANTEPRIME

RECENSIONI



PRIMALINEA



SPECIALI

RUBRICHE

COSA VI SIETE PERSI

PER QUANTI DI VOI NON AVESSERO AVUTO OCCASIONE DI VISITARE PERSONALMENTE LA MOSTRA (MALE, MOLTO MALE!), Game Republic e Time Warp hanno scelto per voi alcuni estratti dalla storia delle origini del Videogioco (sì, con la "V" maiuscola) così come ricostruita da AIOMI per i visitatori di gamezero 5885. Un'ultima cosa, per chi se lo stesse ancora chiedendo: 5885 nasce dall'unione delle annate '58 e '85, che sanciscono rispettivamente l'apertura e la chiusura del periodo preso in esame (da Tennis for Two al Famicom, per intenderci).

RALPH BAER, INVENTORE

"Cosa posso fare con un televisore, oltre a sintonizzare canali indesiderati?". Fu **Ralph Baer** a porsi questa domanda, nell'agosto 1966. La risposta fu l'invenzione del primo sistema di gioco. Baer al tempo lavorava per la Sanders, azienda elettronica specializzata in progetti per la Difesa, e si impegnò in una meticolosa ricerca per trasformare il televisore in uno strumento di intrattenimento interattivo. Non gli fu semplice convincere i suoi capi della validità del progetto, tanto che in molti, quando presentò il suo primo prototipo, pensarono che stesse sprecando i fondi dell'azienda. Fu il fondatore della compagnia, Royden Sanders, ad appassionarsi a uno dei giochi, che consisteva nel colpire bersagli sullo schermo con un fucile di plastica. Il progetto restò in piedi. Grazie anche all'aiuto del geniale quanto svogliato **Bill Rusch** ("Il mio più grande problema, quell'estate, fu motivare Rusch. Arrivava alle 11 e perdeva un'ora in chiacchiere...", racconta lo stesso Baer), l'idea prese vita, e nel 1972 **Magnavox**, azienda produttrice di apparecchi televisivi, commercializzò l'invenzione di Baer col nome di **Odyssey.** Il successo, tuttavia, non arrivò. C'era bisogno di qualcuno che cogliesse l'effettivo potenziale di quella geniale trovata...



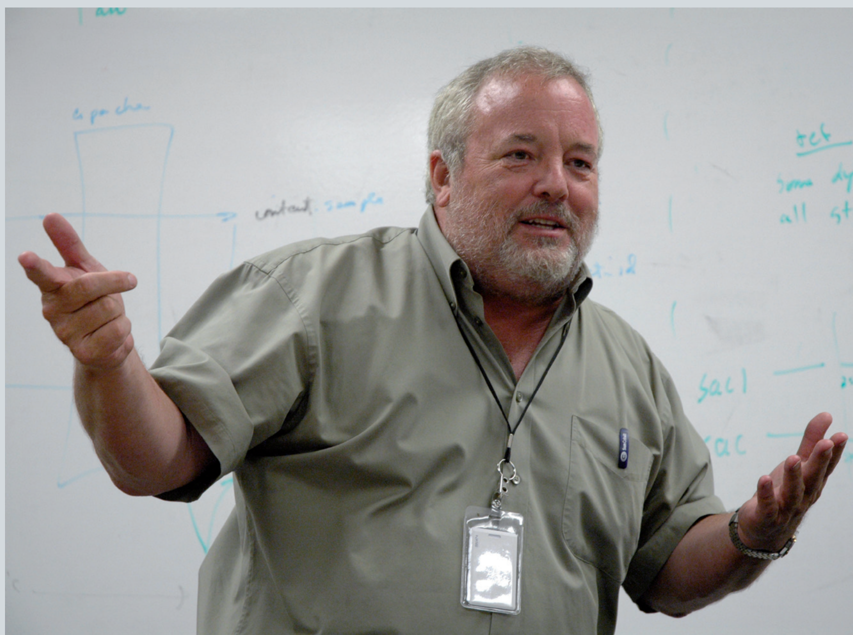


L'UOMO DA 60 MILIARDI DI DOLLARI

Nolan Bushnell, leggendario fondatore di **Atari,** potrà anche aver tratto spunto dal ping pong elettronico di Ralph Baer per dar vita a Pong, ma certamente ha il merito di aver creato l'industria dei videogiochi, che oggi vale oltre 60 miliardi di dollari l'anno. Bushnell è sempre stato una persona fuori dal comune. A 15 anni, alla morte del padre, portò a termine alcuni suoi contratti; da quel momento, si convinse di poter realizzare qualsiasi impresa. Studiò elettronica ma si interessò di filosofia, inoltre dimostrò da sempre la dote di saper veicolare il suo entusiasmo e persuadere il prossimo, abilità perfezionata come imbonitore nei luna park. Nolan Bushnell aveva una teoria: in tre anni si può apprendere circa il 90% di qualsiasi disciplina; successivamente, la scelta è tra passare a imparare altro o dedicare il resto della vita a colmare quel 10% residuo. Imprenditore anticonvenzionale dal look a metà tra un biker e un hippy, Bushnell ha sempre teorizzato un approccio al lavoro trasgressivo e rilassato: famose le riunioni del CdA di Atari all'interno di vasche idromassaggio.

IL MATCH POINT DI ATARI

Quando **Nolan Bushnell,** nel 1972, incaricò **Al Alcorn** di realizzare, gli disse che avevano un contratto con la General Electric per realizzare un gioco sul ping-pong. In realtà si era inventato tutto: voleva unicamente che Alcorn prendesse sul serio il suo incarico di far pratica nella realizzazione di videogiochi. Il giovane ingegnere, però, andò oltre le aspettative, ed è senz'altro grazie a lui se Pong è diventato il classico immortale che conosciamo. Il semplicissimo gameplay nascondeva geniali soluzioni di game design, come il dividere le barrette mosse dai giocatori in otto segmenti che comportavano traiettorie diverse per la palla, a seconda del punto su cui rimbalzava, o la progressiva velocizzazione del gioco. Il coin-op fu installato in prova nell'**Andy Capp's Tavern** di Sunnyvale. Dopo due giorni, il gestore chiamò Bushnell; gli disse che il cabinato era rotto. In realtà il coin-op si era solo bloccato, perché pieno di monete. Da Pong nacque l'industria dei videogiochi. Immortali le istruzioni: "Avoid missing ball for high score", evitare di mancare la palla per totalizzare il punteggio più alto.









MR. BREAKOUT

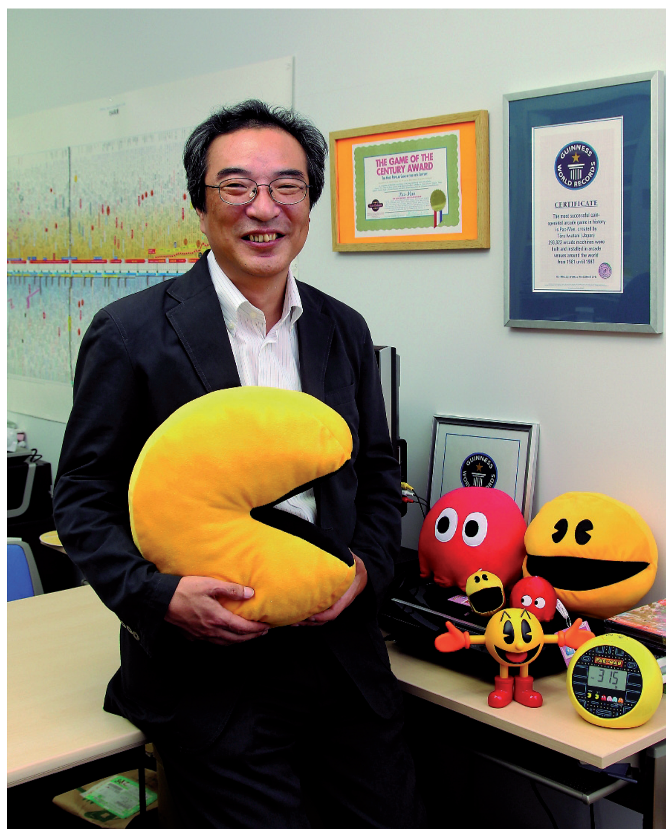
Che Nolan Bushnell avesse fiuto per gli affari non è in discussione. Come anche è sicuro che fosse un ottimo talent scout. La riprova definitiva arriva nel 1974. Al Alcorn, responsabile in Atari del settore Ricerca e Sviluppo, aveva bisogno di forza lavoro, così Bushnell assunse per lui un nuovo ragazzo. Era un tipo strano anche per gli standard della società: un diciottenne capellone e trasandato, poco abituato a muoversi secondo le regole del vivere comune e persino disattento in fatto di igiene personale. Quel ragazzo, però, aveva qualcosa nello sguardo. Una luce, un bagliore di genio. Nonostante le sue bizzarrie, in Atari fece strada, creando tra l'altro, con l'aiuto dell'amico programmatore Steve Wozniak, un'opera seminale quale **Breakout** (1976), gioco che consiste nell'abbattere un muro mattone dopo mattone facendogli rimbalzare contro una palla. Quel ragazzo, diventato in seguito la talpa personale di Bushnell in azienda, decise a un certo punto di mettersi in proprio. Aveva un progetto, il sogno di cambiare il mondo per sempre. Il suo nome era **Steve Jobs**, e quello in Atari fu il suo primo impiego.



LA GUERRA DEI MONDI

Un test esadecimale per valutare i programmatori. Queste le origini di **Space Invaders**, realizzato da **Tomohiro Nishikado** per Taito nel 1978. Nonostante un lancio piuttosto tiepido, nel giro di un anno Space Invaders era diventato un autentico fenomeno di massa. A causa delle 100.000 macchine vendute, il Giappone dovette triplicare il conio delle monete da 100 yen che facevano funzionare i cabinati, letteralmente sparite dalla circolazione. **Space** Invaders fu distribuito da Midway negli USA nell'ottobre del '78, replicando il successo ottenuto in patria. Era lo schema di gioco semplice e appassionante a rendere l'opera così amata: si doveva sparare con una torretta mobile contro file di alieni che scendevano verso terra. Era la quintessenza della paura dell'invasione, espressa in una tensione unica: il più piccolo errore conduceva al disastro. Inoltre non c'era modo di vincere. La frenetica battaglia si concludeva sempre e comunque con la vittoria degli alieni, e l'unica soddisfazione era battere i precedenti record di punteggio.





LA GRANDE ABBUFFATA

Era il 1979, e fu una pizza mancante di una fetta a ispirare a **Toru Iwatani**, giovane game designer di **Namco**, l'idea per creare **Pac-Man**, protagonista dell'omonimo coin-op destinato a diventare l'icona dei videogiochi per eccellenza. Iwatani aveva intenzione di realizzare un arcade non violento, che potesse piacere anche al pubblico femminile. Da qui il gameplay del capostipite dei maze game (giochi di labirinto), incentrato sul concetto del mangiare, nonché la presenza dei fantasmini colorati dai grandi occhi da cucciolo. Pac-Man fu portato in Occidente da Midway nel 1980, trionfando in USA con oltre 100.000 cabinati. La simpatica sfera gialla si ritrovò persino sulla copertina di Time Magazine. Il successo di Pac-Man cambiò radicalmente anche il concept dei videogiochi: se prima si sparava più che altro agli alieni, dopo la sua uscita furono i labirinti a spopolare. Il vorace divoratore aveva aperto al Videogioco le porte della cultura pop: i cabinati iniziarono a comparire nelle hall degli alberghi e nei bar, e qualche medico piazzò degli arcade perfino nella propria sala d'aspetto. Era l'inizio della Golden Age dei videogiochi.







IL GRANDE CROLLO

L'età dell'oro cominciò il suo declino già nel 1982, ma nessuna delle compagnie nate a seguito del boom degli arcade e delle console se ne rese conto in tempo. La gente iniziava a stancarsi dei videogame, soprattutto perché le grandi società, a partire da Atari, pensavano ormai di poter vendere qualunque cosa. Nel maggio del 1982, **Atari** mise sul mercato 12 milioni di copie della versione per **VCS 2600 di Pac-Man.** Nonostante i 7 milioni di cartucce vendute, l'adattamento era pessimo, e molti acquirenti restituirono il prodotto chiedendo i soldi indietro. Come se non bastasse, alla fine dell'anno arrivò il gioco tratto dal film **E.T.**, la madre di tutti i flop. 5 milioni di copie pressoché invendute: un disastro. Nel 1983, il pubblico smise di comprare videogiochi. Il mercato che fino a quel momento sembrava destinato a crescere instancabilmente era diventato un buco nero. Le compagnie fallivano, i dipendenti fuggivano trafugando il mobilio. Si dice che Atari, prima che Warner la vendesse, seppellì milioni di cartucce nel deserto del New Mexico... In molti pensarono che l'epoca dei videogiochi si fosse definitivamente conclusa.







VENDETTA DAL SOL LEVANTE

Dopo il grande crollo dell'industria del 1983, il Videogioco sembrava finito, come una moda passeggera. Fu grazie alla giapponese Nintendo e al suo presidente **Hiroshi Yamauchi** che il settore riuscì a risorgere. Dopo i successi ottenuti in sala giochi, la casa di Kyoto decise che era tempo di lanciare una console casalinga. Il **Famicom**, Family Computer, uscì in Giappone nel 1983, vendendo in un anno 2,5 milioni di unità. Quando si pensò di esportarlo in USA, l'idea fu accolta con scetticismo: dopo la crisi, nessun commerciante americano voleva saperne di videogiochi. L'idea vincente di Nintendo fu quella di vendere la sua console come giocattolo. Furono ideati nuovi termini, come "Game Pak" per intendere le cartucce di gioco, e furono legate alla console speciali periferiche, come la pistola "Zapper" e il robottino R.O.B. I rivenditori, rassicurati, accolsero la console, che in USA venne chiamata **NES**: Nintendo Entertainment System. Il Cavallo di Troia aveva dato i suoi frutti: il Videogioco era tornato, e questa volta per sempre.

